magazine

PLaYerS

focus
Dragon's Dogma 2
l'action RPG che stavamo aspettando!

games review
Mario vs. Donkey Kong
Jujutsu Kaisen: Cursed Clash
Skull and Bones

smartmania
Oppo Find X7 Ultra

FUT
American Dream

prendi subito la tua copia omaggio

98 marzo

12
www.pegi.info

NINTENDO SWITCH XBOX SERIES X|S PS5 | PS4

ATLUS

©ATLUS, ©SEGA, All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. ATLUS and the ATLUS logo are registered trademarks or trademarks of ATLUS Co., Ltd. SEGA, the SEGA logo and UNICORN OVERLORD are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. ©2023 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5 logo", "PS5", "PS4 logo", "PlayStation Shapes Logo" and "Play Has No Limits" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 98 | marzo 2024
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

ONGAME network

Carissimi Players,
una rondine non farà primavera ma due quasi!
Cominciava a serpeggiare un po' di preoccupazione per la scarsezza delle nuove uscite dei videogames che fino a pochi giorni fa si presentava opprimente sul panorama primaverile.
Si chiude la stagione invernale con un marzo degno di gran rispetto che, con le uscite di Dragon'Dogma 2, a cui viene dedicato l'approfondimento di questo numero, il capitolo 2024 di WWE, Rise of the Ronin, esclusiva PlayStation 5, e il nuovo capitolo della Principessa Peach, che ha ottenuti fin qui giudizi a dir poco straordinari, ci ha regalato divertimento praticamente per tutti i gusti.
Con gli annunci di Elden Ring Shadow of the Erdtreee EA Sports F1 24, rigorosamente in ordine cronologico, il panorama primaverile assume decisamente tutt'altro aspetto.
Sicuramente qualcos'altro sta bollendo in pentola e presto verrà annunciato ma già così ci si sente più sereni.
Questo mese ci saranno anche due importanti uscite nel panorama delle carte collezionabili: "Scarlatto e Violetto Cronoforze" per Pokémon, "Fallout" per MTG e "Nelle Terre D'Inchiostro" per Lorcana che arriva così alla terza uscita.
L'espansione di Magic è sicuramente un omaggio emozionate al nostro mondo videoludico che vedrà però l'apice il 5 luglio quando arriverà l'espansione dedicata ad Assassin's Creed.
Che bellezza.
Buona lettura e alla prossima.

EG

04
focus
Dragon's Dogma 2 l'action RPG che stavamo aspettando!

08 coming soon Princess Peach: Showtime!

10
review
Mario vs Donkey Kong

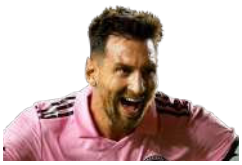
14
funko mania
la collezione di Nikolò

17 inserto
calendario uscite marzo
poster del mese

21 retrogaming 1990 Kickle Cubicle

22
electronics
la prima console portatile firmata MSI presto disponibile

24 review Jujutsu Kaisen: Cursed Clash

27 
FUT strategy
american dream

28
review
Skull and Bones

30
smartmania
Oppo Find X7 Ultra doppia fotocamera periscopica

32 magic world Boros Control Standard - deck

Dragon's Dogma 2 l'action RPG che stavamo aspettando!

chi non dovesse ancora conoscere l'IP di Dragon's Dogma lo invitiamo calorosamente a recuperare il primo capitolo che può vantare di essere uno di quei titoli silenziosi, che fin dal principio si è saputo guadagnare una piccola fetta di fan e che nel tempo ha saputo espandere la sua fama, andandosi ad affermare nella storia dei videogiochi come un piccolo cult, fino ad arrivare alla consacrazione e alla riscoperta del gioco con l'arrivo dell'espansione Dark Arisen.

Il creatore della IP d'altronde è uno che di giochi cult se ne intende in quanto è lo stesso Hideaki Itsuno che in Capcom ha fatto la storia con una serie leggendaria come Devil May Cry e che nel tempo non ha mai nascosto la sua voglia di riprendere Dragon's Dogma per regalarci un meritato sequel al titolo.

Finalmente dopo 12 anni dall'uscita del primo capitolo, siamo in dirittura di arrivo per vedere sugli scaffali l'attesissimo sequel che dalle premesse sembra possa davvero dire la sua nel campo degli action RPG.

Iniziamo col mettere le mani avanti dicendo che consapevolmente l'asticella nel mondo dei GDR si è alzata parecchio da quando siamo stati graziati dall'uscita di Baldur's Gate 3 ed inevitabilmente ogni titolo che cercherà di insediarsi su quello stesso genere sarà oggetto di comparative con l'opera di Larian Studios.

Inoltre Dragon's Dogma 2 pur non essendo un titolo ambientato nel mondo di D&D lo ricorda parecchio, come lo ricordava anche il suo predecessore, ma fortunatamente la strada intrapresa da Capcom in termini di gameplay è totalmente diversa.

Dragon's Dogma 2 sarà sì un RPG open world dall' ambientazione medievale e fantasy, ma la sua forte componente action lo andrà a posizionare su un piano ben diverso rispetto a BG 3, dove una delle critiche più frequentemente mosse dai meno avvezzi al genere più puro degli RPG è stata proprio sui combattimenti a turni. Dragon's Dogma 2 potrebbe rappresentare un Baldur's Gate 3 action, con combattimenti in tempo reale ed una componente ruolistica ridotta che potrebbe avvicinare un bacino di utenza più vasto e meno impegnato nel genere, potenzialmente una vera bomba di mercato che potrebbe far tornare Capcom ai massimi livelli. Cosa sappiamo quindi di Dragon's Dogma 2?

Di base il gioco andrà a mantenere le basi del primo capitolo, in un ambientazione dark fantasy medievale che si espanderà in un open world completo e a detta degli sviluppatori, particolarmente ricco e variegato, che ci farà riscoprire la bellezza del viaggio e dell'esplorazione, senza trovarci ad abusare del viaggio rapido.

Oltre all'ambientazione e alla narrazione del gioco che promette di essere davvero molto interessante, l'ottimo sistema di combattimento action che abbiamo apprezzato nel primo capitolo tornerà ad essere cardine dell'esperienza di gioco in Dragon's Dogma 2.

La bellezza delle animazioni, l'immediatezza dei comandi e la possibilità di arrampicarsi sui nemici per sferrare attacchi nei punti più strategici torneranno a far divertire i videogiocatori, in quello che dal punto di vista del sistema di combattimento rimane uno dei giochi più divertenti del genere. *(continua)*

(segue) L'impronta simil-Monster Hunter tornerà ad essere un punto di forza del gioco, dove potremo sfruttare una varietà di classi e specializzazioni ben definite per il nostro alter ego, che si adatteranno diversamente alla tipologia di nemiche che andremo ad affrontare.
Un'altra caratteristica che va ad aggiungere ulteriore profondità al sistema di combattimento è la possibilità di staccare delle specifiche parti del corpo dai mostri che affronteremo, dando al giocatore la possibilità di indebolire un avversario in maniera specifica, limitandone mobilità e attacchi in base alla zona che andremo ad attaccare e ad invalidare.
Tornerà poi il sistema delle Pedine già apprezzato nel primo capitolo, che renderà Dragon's Dogma 2 un vera avventura corale su cui gli sviluppatori hanno puntato tantissimo dal punto di vista dell'intelligenza artificiale e fungono un ruolo fondamentale nel rendere il mondo di gioco vivo e realistico. Oltre ad essere degli importanti comprimari nei combattimenti, dove le Pedine si muoveranno sempre in maniera sensata e reagiranno correttamente all'azione, la loro presenza all'interno del mondo di gioco sarà di tipo persistente e continueranno ad essere attive anche a gioco spento, dove potranno essere prelevate da altri giocatori online per acquisire esperienza ed esplorare dei dungeon ancora inesplorati con noi.
Una delle interazioni più interessanti che troveremo in Dragon's Dogma 2 sarà proprio quella legata all'esplorazione dei dungeon delle Pedine, che potranno darci dei suggerimenti su dungeon da loro già esplorati o specializzarsi nell'affrontare un certo tipo di nemico che hanno incontrato più volte durante la nostra assenza.
Questo sistema di compagni sempre attivi e vivi nonostante il nostro intervento, mira a rendere l'esperienza di gioco più realistica e corale, riuscendo a restituire un vero senso di brigata e viaggio di gruppo in Dragon's Dogma 2.
La grande attesa per questa nuova opera Capcom è però quella legata all'esplorazione del mondo di gioco che, come per il primo capitolo, potrebbe da sola portare avanti tutta l'esperienza di gioco.
Lo stile della mappa come abbiamo già detto mantiene un'impostazione dark fantasy medievale, ma a differenza della maggior parte delle produzioni giapponesi, non va mai a cadere nell'esagerazione e cerca di mantenere sempre uno stampo realistico sia dal punto di vista tecnico che dal punto di vista artistico, con un design dei mostri e delle ambientazioni che strizzano l'occhio a opere europee come The Witcher e Skyrim.
La nostra sensazione è che Dragon's Dogma 2 potrebbe essere uno di quei giochi dove passare centinaia di ore semplicemente esplorando il mondo di gioco, andando a seguire la storyline a tempo perso preferendogli piuttosto la voglia di esplorare e il senso di avventura.

ci auguriamo davvero che Dragon's Dogma 2 sia tutto ciò e anche qualcosa in più e che possa diventare il Baldur's Gate 3 action che in tanti hanno chiesto a gran voce.

©CAPCOM
"PS", "PlayStation", and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

22 marzo

Princess Peach: Showtime!

un'avventura dallo stile brillante e variegato

La Principessa Peach sale alla ribalta!
La Principessa Peach e i suoi amici arrivano al Teatro splendente per assistere a uno spettacolo, ma all'improvviso sono la malvagia Uva Spina e la Compagnia dei mosti a fare il loro trionfale ingresso, rubando la scena! Una recita perfetta si è trasformata in un cupo dramma e adesso tocca a Peach salvare lo spettacolo... e tutto il resto!

Un fiocco speciale

Peach può affrontare la Compagnia dei mosti e salvare gli attori usando il potere del fiocco di Stella, la custode del teatro.

Trasformazioni teatrali

Trasformandosi, Peach ottiene nuove abilità. Diventa una spadaccina per respingere la Compagnia dei mosti con spettacolari fendenti, o un'investigatrice per scovare indizi e risalire al colpevole. Con tanti altri spettacoli da salvare, le trasformazioni continuano, incluse quella in una pasticciera e in una campionessa di kung fu!

Il gioco si svolge su un palco teatrale e prende posto al Teatro splendente, dove Peach è stata invitata da un Toad. Una volta arrivati, una strega chiamata Uva Spina prende possesso del teatro. Peach e il guardiano del teatro, Stella, si alleano per riprenderselo e sconfiggere gli scagnozzi di Uva Spina, la Compagnia dei mosti.

All'inizio del gioco, Stella da a Peach il suo potere, trasformando i capelli della principessa in una coda di cavallo raggruppati con un fiocco color magenta, anziché la sua solita corona. Stella può trasformarsi in un lungo nastro che Peach può usare per interagire con gli elementi sul palco come strumenti e personaggi. Quando entra in una zona specifica del palco, Peach può mutare in varie trasformazioni con costumi che si abbinano a quel palco, come Peach spadaccina, Peach detective, Peach pasticciera e Peach kung-fu. Ogni trasformazione ha un proprio stile di combattimento, come il fioretto per Peach spadaccina e le arti marziali per Peach kung-fu.

Multiplayer.it

"mette in scena piccole commedie interattive divertenti e davvero fuori dagli schemi" "il nuovo gioiellino di Nintendo" "una piccola commedia interattiva capace di sorprendere nella sua assoluta semplicità" "un'esperienza raffinata ed elegante" "l'avventura di Peach è semplicissima da vivere e padroneggiare, ma scavando in profondità sa regalare sfide e sorprese pensate per i giocatori navigati". "un'avventura godibile per qualsiasi genere di giocatore"

Everyeye.it

"L'avventura in solitaria della principessa di casa Nintendo sembra un gioco brillante e variegato, con un'idea di gameplay tanto semplice quanto efficace" "un'avventura dallo stile brillante e variegato" " ci ha colpito per l'originalità del suo concept" " ha tutte le carte in regola per stupire"

Gamesvillage.it

"Peach sa il fatto suo e ci ha mostrato i primi segnali di un titolo molto interessante"
" la nuova avventura di Nintendo potrebbe stupire anche i più scettici"
"potrebbe riservare qualche chicca per i fan più "hardcore" del genere platform/adventure"

IGN Italia

"mi ha lasciato decisamente soddisfatto" " di stile ce n'è a pacchi, il sistema di controllo rende l'esperienza estremamente accogliente ma allo stesso tempo stimolante"

Spaziogames.it

"Il gioco cambia completamente da livello a livello, offrendo una grande varietà e mostrando di essere capace di reinventare di continuo".
"un gioco pieno di idee interessanti"
"la varietà delle situazioni e dei tanti gameplay, tutti fatti bene nella loro semplicità, ci ha conquistato" "ci ha conquistato"
"Immaginavamo fosse un gioco valido, ma la varietà del gameplay, che cambia a ogni trasformazione, e l'ottima direzione artistica hanno superato le nostre aspettative"
"ha superato le nostre aspettative"

Gamesoul.it

"un titolo fresco, aggraziato, sempre diverso e dal ritmo sufficientemente posato per venire in contro ad ogni giocatore"
"Frizzante, ricco di personalità e imprevedibile, proprio come la Principessa"
"sembra possedere tutto ciò che serve per conquistare i fan della grande N"

Techprincess.it

"Di questa nuova carriera di Peach da protagonista noi abbiamo visto solamente un primo passo di un primo tratto. Ma è indubbiamente una partenza eccezionale"
"È una continua sorpresa" " Le nostre impressioni sono decisamente positive"

Gamesurf.it

"Damigella da salvare? Ma quando mai!"

NINTENDO SWITCH

Nintendo

PRINCESS PEACH™ SHOWTIME!™

7™
www.pegi.info

ORA TOCCA A PEACH SALVARE LA SITUAZIONE!

Scopri come cambia il gioco in base alle tante trasformazioni!

Disponibile dal 22 marzo

LA FAMIGLIA **NINTENDO SWITCH**

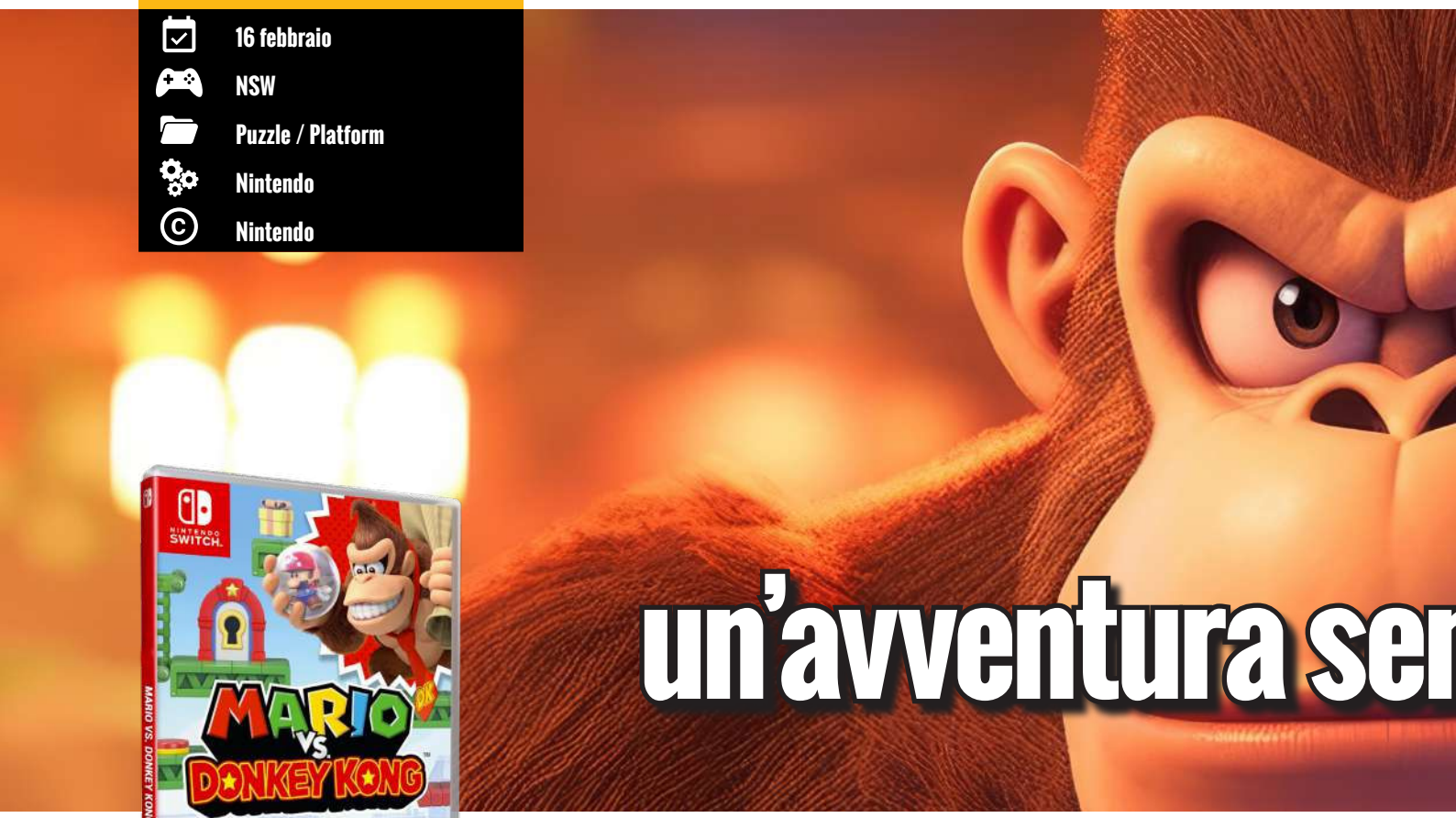
GIOCA IN TV O IN MOBILITÀ

Nintendo Switch Lite

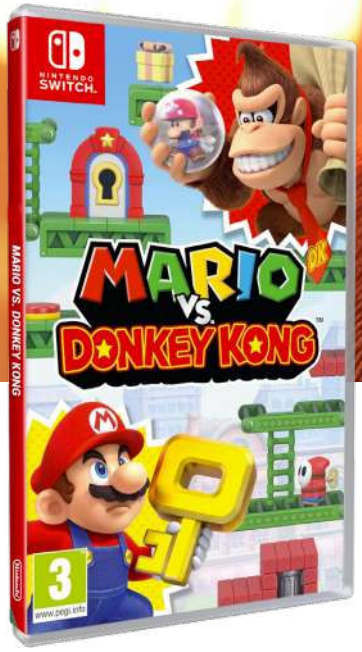
CREATA PER GIOCARE IN MOBILITÀ

Mario vs Donkey Kong

16 febbraio
NSW
Puzzle / Platform
Nintendo
Nintendo



un'avventura ser



la saga di Mario e Donkey Kong, caratterizzata da una rivalità storica, si è evoluta notevolmente dal suo debutto nel 1981, quando Donkey Kong irruppe sulla scena videoludica, introducendo al mondo un idraulico italiano destinato a diventare una delle icone più riconosciute del settore

Da quel momento, i due personaggi hanno intrapreso percorsi che li hanno visti alternarsi tra ruoli di eroi e antagonisti in una varietà di giochi che hanno spaziato dai platform classici a puzzle game innovativi.
Con l'arrivo del 1994, i fortunati possessori di un Game Boy ebbero la fortuna di sperimentare una rivisitazione della classica sfida arcade, con l'introduzione di Donkey Kong '94, che aggiunse nuove meccaniche di gioco, arricchendo l'esperienza con maggiore varietà ed enigmi. Questo titolo pose le basi per il successivo Mario vs. Donkey Kong su Game Boy Advance nel 2004, un gioco che combinava elementi di puzzle con il tradizionale gameplay platform, creando una formula che avrebbe influenzato molti titoli futuri. Oggi, Mario vs. Donkey Kong fa il suo ritorno su Nintendo Switch con un nuovo remake che mantiene lo spirito originale del gioco, arricchendolo con nuovi mondi, modalità di gioco aggiuntive e un significativo restyling visivo.
Mario, noto per le sue molteplici professioni, in questo gioco si ritrova a essere anche il CEO di una compagnia di giocattoli, mostrando un lato imprenditoriale del personaggio finora poco esplorato.
L'avventura inizia con Donkey Kong che, in un accesso di dispettosa avidità, irrompe nella fabbrica per rubare i Mini-Mario. Questa premessa semplice, ma efficace dà il via a una serie di livelli pieni di enigmi e azione platform.
Rispetto alle sue rappresentazioni precedenti, queste sequenze narrative sono ora animate con maggior dettaglio, arricchendo il racconto con una vivacità e personalità inedite, benché la loro scarsità lasci il desiderio di un'immersione narrativa ancora più profonda.

Il design visivo dell'originale, che a suo tempo non brillava per estetica, è stato completamente rivisto nella versione per Switch.

Mario, Donkey Kong, e i nemici presenti nei vari mondi ora sfoggiano un aspetto nitido e moderno, rendendo ogni scenario un piccolo diorama interattivo ricco di dettagli e colori.
Ognuno degli otto mondi proposti è ora un insieme sorprendente di trappole e sfide visive, dalle rigogliose giungle di Donkey Kong ai pericolosi flussi di lava di Fire Mountain.
A differenza delle sue precedenti avventure platform, Mario in Mario vs. Donkey Kong adotta un approccio più metodico e preciso.
Ogni movimento richiede attenzione, dalle capriole ai salti, sottolineando l'importanza del timing per superare gli ostacoli.
Interessante è la meccanica che impedisce a Mario di eliminare i nemici saltandoci sopra, costringendolo invece a usarli come piattaforme o lanciarli per avanzare.
Sebbene il gioco non includa i classici

nza tempo trova nuova vita

potenziamenti di Super Mario, come i fiori di fuoco o le super stelle, offre comunque varie strategie per superare i nemici.
In alcuni livelli, si può correre lungo corde per far cadere frutta sui nemici sottostanti, o utilizzare uno dei martelli del classico arcade Donkey Kong per giocare a colpire i barili in uno stile reminescente del gioco "Acchiappa la Talpa". Nella struttura di Mario vs. Donkey Kong, ogni piccolo livello è articolato in due sezioni distinte.
Nella prima, l'obiettivo di Mario è recuperare una chiave e trasportarla fino all'uscita, un compito che si rivela più complesso di quanto possa sembrare. Infatti, mentre è in possesso della chiave, Mario non può utilizzare le scale o eseguire le sue abituali acrobazie, e se la chiave viene lasciata cadere per più di 12 secondi, essa si teletrasporterà indietro alla sua posizione originale.
Nella seconda sezione, Mario deve affrontare nuovi ostacoli per salvare uno dei giocattoli Mini-Mario, precedentemente sottratto dall'insidioso Donkey Kong. Questa fase può presentare sfide uniche, come ad esempio la necessità di accelerare a causa di un innalzamento della lava che aggiunge pressione alla situazione.
Ogni avventura si conclude con uno scontro contro Donkey Kong che, pur variando leggermente da mondo a mondo, segue un modello di combattimento relativamente semplice. Interessante è il momento in cui Mario assume il ruolo di un pifferaio magico, conducendo in salvo i Mini-Mario attraverso ingegnose sfide che ricordano il gameplay della celebre serie Lemmings.
Sebbene il livello di difficoltà di Mario vs. Donkey Kong sia tarato per lo più per un pubblico giovane, l'unico colpo necessario per mettere fuori gioco Mario impone una notevole attenzione nella navigazione tra gli ostacoli. *(continua)*

(segue) Oltre a evitare pericoli, molti livelli richiedono la manipolazione strategica di interruttori colorati per rivelare piattaforme nascoste o cambiare la direzione dei nastri trasportatori, rendendo il completamento di ogni livello un puzzle dinamico e appassionante.
L'esplorazione di nuovi ambienti, dalla fabbrica industriale ai corridoi spettrali infestati dai Boo, arricchisce ulteriormente l'avventura.
I due mondi aggiuntivi specificatamente progettati per questa versione aggiornata del gioco introducono elementi memorabili e innovativi.
Merry Mini-Land, per esempio, introduce ventagli attivati da fiori e blocchi di teletrasporto che aggiungono una nuova dimensione ai livelli, mentre Slippery Summit sfrutta le superfici ghiacciate per creare sfide basate sullo slancio e sulla precisione.
Questi nuovi mondi non solo arricchiscono l'esperienza di gioco, ma offrono anche interpretazioni fresche e creative della formula originale, dimostrando di essere più che semplici rivisitazioni delle idee esistenti. Completare gli otto mondi di Mario vs. Donkey Kong si rivela un'impresa relativamente breve, richiedendo solo poche ore per essere portata a termine. Tuttavia, il gioco si espande con l'introduzione delle versioni "plus" dei mondi, che aggiungono sei nuovi livelli ciascuno e presentano una lotta contro un boss leggermente modificata, prolungando l'esperienza di gioco di altre tre ore circa.
Curiosamente, questi livelli aggiuntivi si sono rivelati generalmente meno impegnativi rispetto alla serie principale, anche nei confronti dello scontro finale con il boss, dando l'impressione che la curva di difficoltà di Mario vs. Donkey Kong fosse inaspettatamente invertita, lasciando spazio a una leggera delusione per la mancata opportunità di creare una progressione più fluida e graduale della difficoltà.
Nonostante ciò, il gioco offre una serie di livelli Esperto, sbloccabili accumulando stelle d'oro, che introducono sfide notevolmente più ardue, ora incrementate a 16 rispetto alla dozzina originale, e si caratterizzano per essere densi di insidie.
La modalità Time Attack, inoltre, aggiunge una dimensione di sfida ulteriore, costringendo i giocatori a ottimizzare i percorsi attraverso i livelli per completarli entro tempi stretti.
Nonostante l'apprezzamento per queste aggiunte, emergono dei desideri per incentivi maggiori a completare tali sfide, come la possibilità di sbloccare costumi o concept art, al di là della semplice medaglia d'oro visibile nella selezione dei livelli.
Tuttavia, alcune pecche nel sistema di controllo emergono soprattutto con l'aumento della difficoltà, rendendo talvolta frustrante il tentativo di completamento al 100% del gioco.

La nuova modalità cooperativa a due giocatori, che vede Mario allearsi con Toad, introduce un elemento di gioco di squadra e caos divertente, sebbene la mancanza di una modalità di difficoltà regolabile per questa modalità possa rendere la cooperazione con giocatori meno esperti più impegnativa.

Dunque, Mario vs. Donkey Kong rimane un'avventura intrisa di fascino e divertimento, soprattutto grazie alla revisione artistica e all'introduzione di nuovi mondi che offrono interpretazioni fresche e coinvolgenti delle meccaniche di gioco.
Mentre alcuni aspetti avrebbero potuto essere affinati, come una curva di difficoltà più coerente e un sistema di controllo più affidabile, la modalità cooperativa e le sfide aggiuntive conferiscono al gioco una dimensione di giocabilità rinnovata.

Mario vs. Donkey Kong conserva un indiscutibile appeal e fornisce una piacevole esperienza di gioco che arricchisce l'eredità di Mario, consolidandosi come un titolo imprescindibile per i fan della saga e per coloro che cercano un'avventura platform ricca di enigmi e azione

Pokémon
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

DISPONIBILE DAL 22 MARZO

Scarlatto e Violetto
CRONOFORZE

PRENOTA SUBITO

©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® e i nomi dei personaggi sono marchi di Nintendo

torniamo nelle Marche per scoprire la collezione di un giovanissimo fan degli anime e manga con le idee molto chiare

la collezione di Nikolò

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...

Ciao! Sono Nikolò, ho 21 anni e vengo da Montemarciano, un paese vicino Ancona, nelle Marche, e mi piacciono molto anime, manga e videogames.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?

La passione per i Pop é nata da poco, mi piace il loro stile, piccolo, completo ed essenziale

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?

Colleziono da poco più di un anno, e il mio primo pop é stato il numero 870 di Inosuke di Demon Slayer(mio anime preferito), preso nel mio negozio di fiducia, OnGame a Senigallia

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?

Per il momento ho solo pop a tema Anime e manga, come il sopra citato Demon Slayer, Jujutsu Kaisen o Bleach ma con il tempo mi piacerebbe arricchire la collezione con qualche saga come Star Wars o altre.

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?

La mia collezione conta circa 50 Funko, e vorrei allargarla prossimamente.
Il mio preferito attualmente é il numero 875 di Inosuke Flocked Chase.

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?

La ricerca è stata davvero lunga proprio per il mio preferito 875 di Demon Slayer, ma dopo tanto tempo è stato finalmente mio.
Invece ciò che sto ancora cercando e che vorrei davvero tanto, é Obanai, sempre di Demon Slayer, ma purtroppo al momento è quasi introvabile!

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?

Mi piacerebbe tantissimo una Funko di Kisuke Urahara, un personaggio molto importante nell'anime Bleach, sarebbe fantastico

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?

Non ho nulla da rimproverare a Funko, sono semplicemente ottimi i prodotti nel complesso, anche nel prezzo, quasi sempre alla portata di tutti.

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?

Si certo, oltre a Funko colleziono e leggo anche Manga, di tutti i generi!

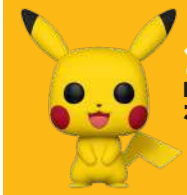
Ringraziamo Nkolò e vi ricordiamo che se vorreste essere i prossimi intervistati inviateci la vostra candidatura via messaggio nelle nostre pagine social ONGAME NETWORK.
Alla prossima.

raccontaci anche tu della **tua collezione**, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito **ongame-network.it** oppure sui **social**

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese

1°
Pokémon
948 Umbreon



2°
Pokémon
353 Pikachu

3°
One Piece
923 Roronoa Zoro

4°
One Piece
1266 Snake Man Luffy

5°
One Piece
98 Monkey.D.Luffy

6°
One Piece
100 Portgas. D.Ace

7°
NBA
54 Michael Jordan

8°
Pokémon
884 Espeon Mentali Psiana

9°
One Piece
28 Nami

10°
Disney: Lilo & Stitch
1045 Smiling Seated Stitch

DISPONIBILE DAL 7 MARZO

TAXI LIFE

A CITY DRIVING SIMULATOR

3 TM
www.pegi.info

PS5 XBOX SERIES X|S

SIMTERACT nacon

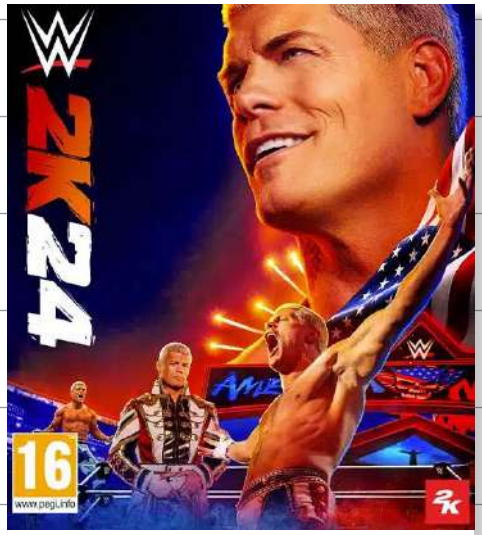
© 2021 Copyright - Simteract
"PS" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

PLAYERS
calendario uscite

1
2
3
4
5
6
7 giovedì
8 venerdì
9 sabato
10 domenica
11 lunedì
12 martedì
13 mercoledì
14 giovedì
15 venerdì

05 PS5 -PS4 - XBOX - NSW
ADVENTURE

08 PS5 - XBOX
SIMULAZIONE



08 PS5 - PS4 - XBOX
PICCHIADURO

08 PS5 - PS4 - XBOX - NSW
RPG

15 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

15 PS5 - PS4 - XBOX

PLAYERS

AXXE

16 sabato

17 domenica

18 lunedì

19 martedì

20 mercoledì

21 giovedì

22 venerdì

23 sabato

24 domenica

25 lunedì

26 martedì

27 mercoledì

28 giovedì

29 venerdì

30 sabato

31 domenica

15 ADVENTURE

15 ADVENTURE

20 PS5 - XBOX SURVIVAL HORROR

22 NSW ADVENTURE

22 PS5 - PS4 - XBOX - NSW SURVIVAL HORROR

22 PS5 - XBOX ACTION RPG

22 PS5 ACTION

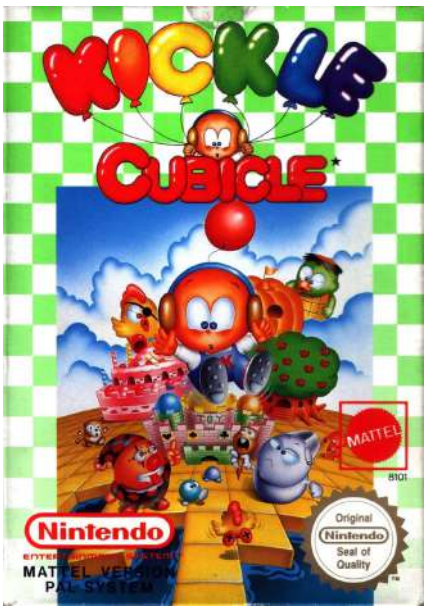
26 PS5 - XBOX ACTION

marzo

1990

Kickle Cubicle

un gelido viaggio nel Regno delle Fantasie!



NES
Strategia
Irem
Nintendo

Nel vasto oceano dei puzzle game degli anni '90, un titolo in particolare brilla per la sua unicità e il suo fascino: Kickle Cubicle.
Pubblicato per il NES nel 1990, questo gioco ci porta in un mondo dove il freddo non è mai stato così divertente.
Ma cosa lo rende un tesoro nascosto degno di essere riscoperto oggi? Al momento della sua uscita, Kickle Cubicle fu lodato per la sua originalità, il gameplay innovativo e la sua capacità di stare al passo con titoli puzzle più noti.
Oggi, il gioco è apprezzato per la sua nostalgia e per la capacità di offrire un'esperienza sfidante, ma gratificante, che testimonia l'era d'oro dei puzzle game su NES. Kickle Cubicle ci introduce in un mondo invaso dal freddo, dove il protagonista, Kickle, deve salvare il Regno delle Fantasie dall'eterno inverno imposto dall'antagonista, il Re degli Stregoni.
La missione di Kickle? Liberare gli abitanti congelati e ripristinare la bellezza delle quattro isole: Giardino, Frutta, Torta e Giocattolo. Il cuore di Kickle Cubicle risiede nel suo gameplay innovativo.
I giocatori usano la capacità di Kickle di creare blocchi di ghiaccio e soffiare freddo per risolvere enigmi e navigare attraverso livelli intricati.
Ogni isola offre una sfida unica, con ostacoli e nemici che richiedono strategia e ingegno per essere superati. Kickle Cubicle è suddiviso in quattro mondi principali, ognuno rappresentativo di un tema specifico che si riflette sia nell'aspetto visivo che nelle sfide proposte.
Il primo mondo introduce i giocatori alle meccaniche di base del gioco.
È composto da 15 livelli che fungono da tutorial pratico, guidando i giocatori attraverso enigmi semplici, ma progressivamente più impegnativi.
Il secondo mondo aggiunge una maggior varietà di sfide e nemici, con 20 livelli che richiedono un uso più strategico delle abilità di Kickle.
Gli enigmi diventano più complessi, richiedendo ai giocatori di pensare in modo più creativo.
Il tema della Torta introduce elementi ancora più complessi e nuovi ostacoli, tra cui piani scivolosi e nemici più aggressivi, distribuiti in 20 livelli.
Qui il gioco mette veramente alla prova le abilità di risoluzione dei problemi acquisite nei mondi precedenti.
L'ultimo mondo, composto da ulteriori 15 livelli, rappresenta la sfida finale. Ogni livello è un puzzle intricato che richiede di utilizzare tutte le abilità e le strategie apprese fino a quel momento.
La creatività e la pazienza sono essenziali per superare queste ultime prove.
Oltre ai livelli principali, ci sono anche livelli speciali che si sbloccano completando determinate condizioni, offrendo ulteriori sfide e opportunità per mettere alla prova le proprie abilità.
La sfida di completare il gioco al 100%, sbloccando tutti i livelli speciali e raccogliendo tutti i bonus nascosti, incentiva i giocatori a esplorare a fondo ogni angolo dei mondi di gioco.
Inoltre, la semplicità delle meccaniche di base, unita alla profondità delle sfide proposte, rende Kickle Cubicle un gioco che si presta bene a sessioni di gioco ripetute, dove ogni tentativo può portare a nuove scoperte o strategie.
Nonostante la sua età, Kickle Cubicle rimane incredibilmente accessibile e divertente. La semplicità delle meccaniche di gioco, unita alla profondità delle sfide puzzle, lo rende attraente sia per i neofiti che per i veterani dei giochi di logica.
La soddisfazione nel risolvere i livelli e la curva di difficoltà bilanciata invogliano a continuare a giocare.
Kickle Cubicle rappresenta dunque una perla rara nel panorama videoludico, un gioco che incanta con la sua semplicità e allo stesso tempo sfida con i suoi enigmi. Che siate giocatori in cerca di nostalgia o degli appassionati di puzzle alla ricerca di una sfida, Kickle Cubicle è un'avventura gelida che scalda il cuore e stimola la mente, un viaggio indimenticabile nel regno del ghiaccio che attende solo di essere (ri)scoperto.

la prima console portatile fir presto disponibile nel nostro

ergonomica e particolarmente reattiva, MSI Claw è la prima della sua categoria ad ess equipaggiata con processori Intel Meteor Lake e una batteria particolarmente capient grado di assicurare tanto divertimento on the go.

Claw, la prima console portatile di MSI, arriva nel nostro paese. Presentata in anteprima al CES di Las Vegas, MSI Claw è una console portatile all'avanguardia. Si tratta, infatti, della prima della sua categoria a essere dotata di CPU Intel Core Ultra 7 155H e della tecnologia Intel XeSS, che migliora significativamente i frame per secondo (FPS), garantendo un'esperienza di gioco assolutamente fluida e coinvolgente anche con i titoli AAA.

Che si tratti di giochi d'azione, di combattimento, RPG, sport o sparatutto, MSI Claw è in grado di assicurare un gameplay senza compromessi e, anche grazie ai suoi controller particolarmente reattivi, assicura un'esperienza di gioco di alta qualità anche in movimento.

Dotata della tecnologia di raffreddamento MSI Cooler Boost Hyperflow, che convoglia i flussi d'aria in modo ottimale per raffreddare al meglio i componenti interni, MSI Claw offre prestazioni di gioco sempre al top anche per un tempo prolungato senza surriscaldarsi.

Ergonomica e comodissima da tenere in mano, MSI Claw, grazie alla curvatura che si adatta perfettamente al palmo delle mani, è in grado di garantire i più elevati livelli di comfort e precisione.
Equipaggiata con display touchscreen Full HD da 7 pollici con un refresh rate fino a 120 Hz, che offre un'impeccabile riproduzione dei colori, MSI Claw stabilisce anche un nuovo record a livello di autonomia.
La sua capiente batteria da 53 Whr, la più grande della sua categoria, è infatti in grado di assicurare a piena carica una durata fino a 2 ore per permettere ai gamer di giocare senza preoccuparsi di dover ricaricare la console.

MSI Claw è, inoltre, dotata di MSI Center M, una piattaforma intuitiva che assicura un facile accesso alle funzioni e alle impostazioni essenziali, e di MSI APP Player, che consente di utilizzare anche i giochi per Android, oltre a quelli per Windows.

Infine, MSI Claw è dotata di un'esclusiva funzionalità per la personalizzazione completa dei tasti, consentendo di configurare a proprio piacimento le macro per determinati giochi e in base alle proprie preferenze.

MSI Claw sarà disponibile in Italia a inizio Aprile, con prevendita a partire dal 14/03/2024 al prezzo di 899 euro IVA inclusa. In aggiunta, ci sarà la possibilità di aderire alle incredibili offerte MSI Early Bird e Review&Receive, dal valore massimo di 100 dollari.

rmata MSI
paese

sere
te in

Modello	Claw A1M-068IT
CPU	Intel Core Ultra 7 processor 155H
S.O.	Windows 11 Home Advanced for Claw Ultra 7
Chipset	Integrated SoC
Memoria	512GB PCIe Gen4x4 M.2 2230 w/o DRAM
Display	7" FHD (1920 x 1080), Touchscreen, 120 Hz, 100% sRGB (Typical), 500nits (Typical)
Grafica	Intel Arc Graphics
Storage	1 x NVMe M.2 2230 SSD by PCIe Gen 4 x4
Sensore	6-Axis IMU Vibration Motor
Connettività	Intel Killer Wi-Fi 7 BE1750, Bluetooth v5.4
Audio	2 x 2W Speakers / 1x Audio combo jack / Hi-Res Audio ready
I/O	1 x Thunderbolt 4 / DP/ USB Type-C (w/ PD 3.0 Charging)
	1 x microSD Card Reader
	1 x Audio combo jack
	1x Pulsante accensione con Finger Print Sensor
Batteria	6-Cell, Li-Polymer, 53Whr / 65W USB Type-C PD 3.0
Dimensioni	294 mm (Lunghezza) x 117mm (Larghezza) x 21.2 mm (altezza)
Peso e colore	675 grammi / nero

Jujutsu Kaisen: Cursed Clash

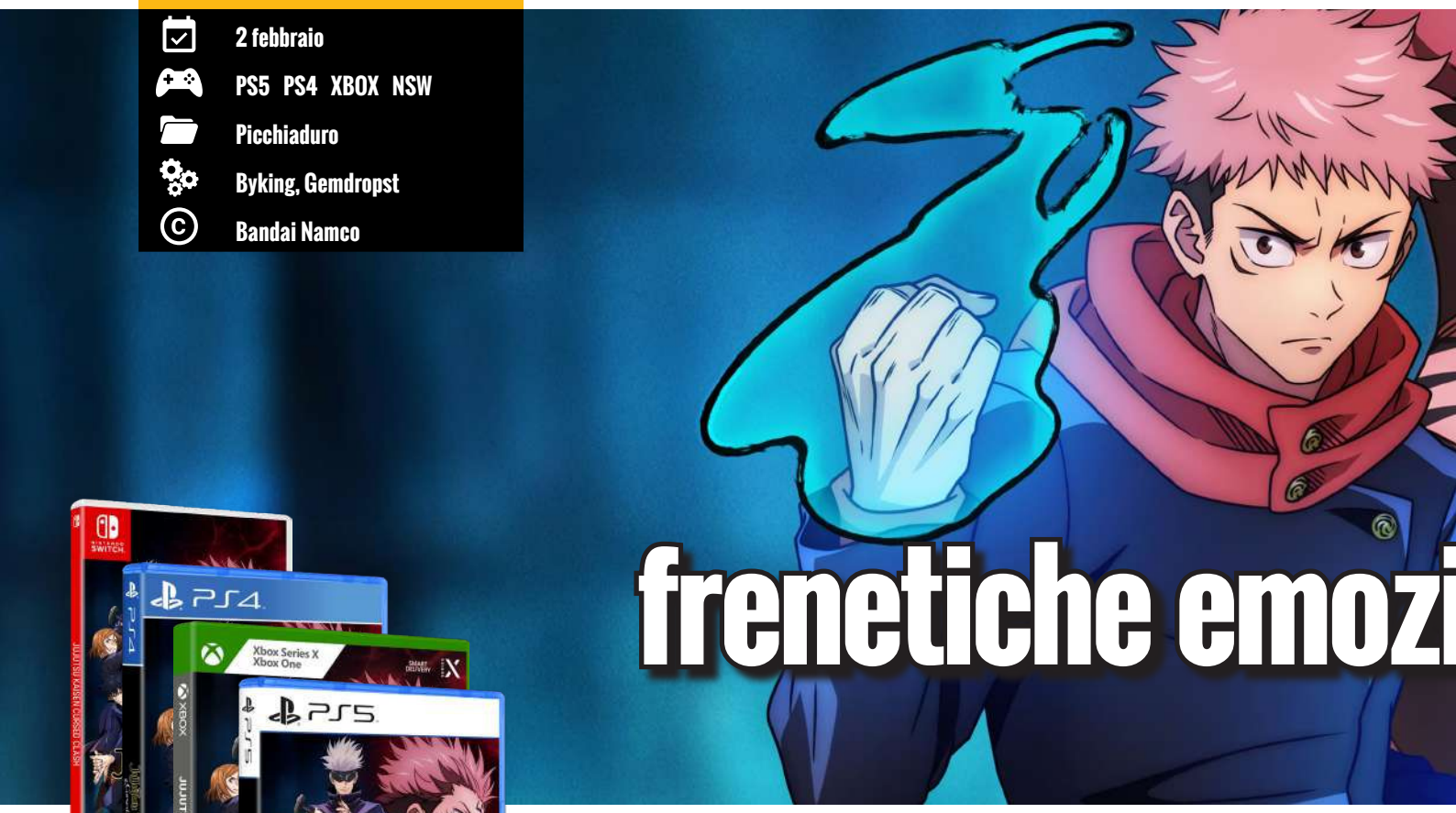
2 febbraio

PS5 PS4 XBOX NSW

Picchiaduro

Byking, Gemdropst

Bandai Namco



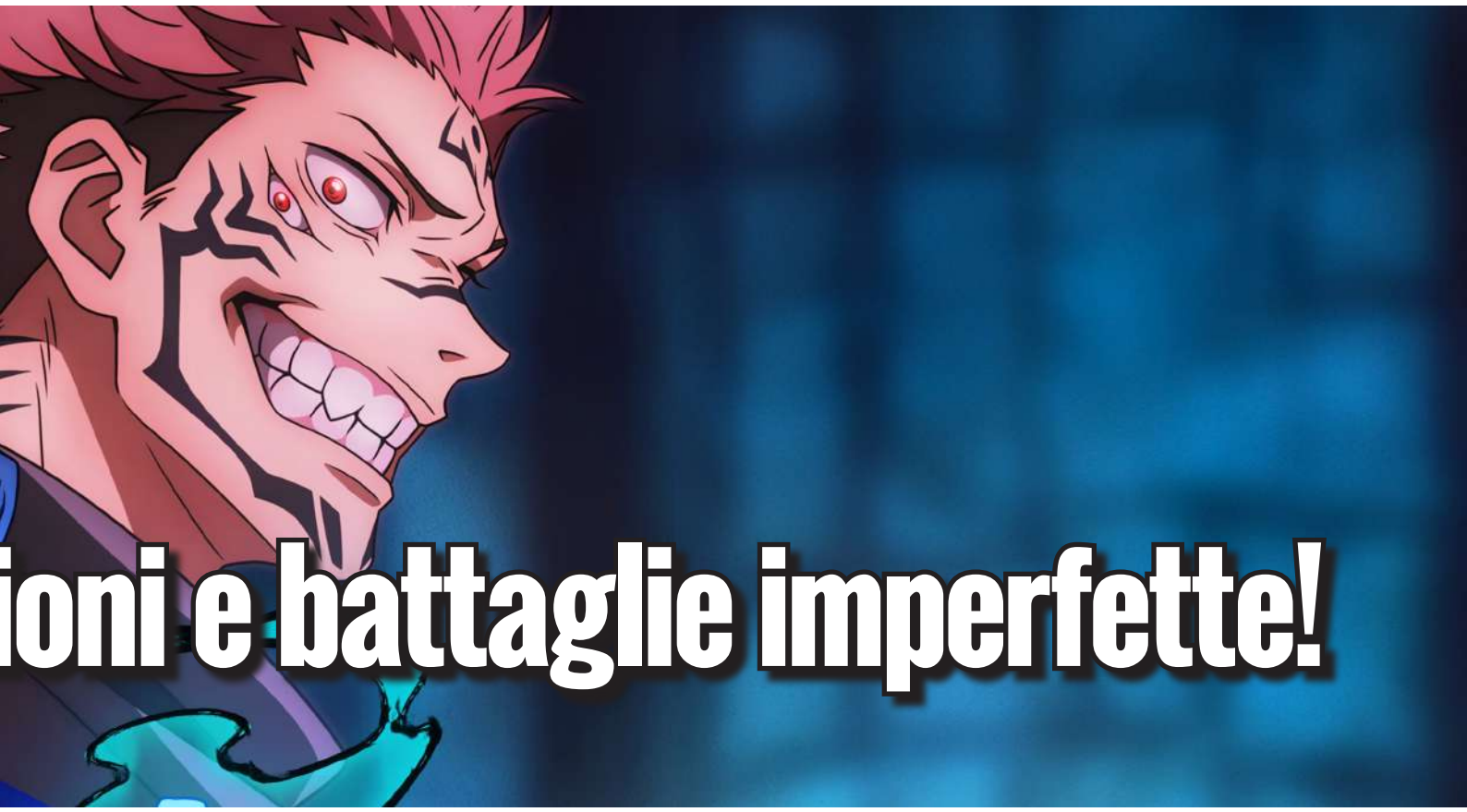
frenetiche emozi

il mercato dei brawler tratti dai manga e anime è ormai saturo e si cercano quindi titoli che siano in grado di offrire una ventata di novità. Nonostante l'aspettativa di innovazione, Bandai Namco però sembra preferire una formula consolidata.

Jujutsu Kaisen: Cursed Clash riporta gli eventi della prima stagione dell'anime Jujutsu Kaisen e del film Jujutsu Kaisen 0, suddivisi in sei capitoli per una modalità storia della durata di circa sei ore.
Fedele ai canoni del genere, il gioco abbonda di dialoghi e sfrutta i combattimenti per arricchire la narrazione.
Per evitare spoiler, ci limitiamo a riassumere il concetto fondamentale: ogni essere vivente emana energia maledetta dalle proprie emozioni negative, originando le Maledizioni, entità mostruose nel nostro mondo. Gli stregoni Jujutsu, maestri di queste tecniche, hanno il compito di utilizzare tale energia per contrastare queste minacce. La trama, di per sé affascinante, trova qui una rappresentazione non all'altezza delle aspettative. Presentata principalmente tramite immagini statiche con minima animazione, sfiora appena l'essenza del materiale originale, risultando un'occasione mancata, soprattutto se si considerano i filmati completamente animati in 3D di Demon Slayer.
Sebbene possa trovare dei parallelismi con My Hero One's Justice per quanto riguarda la modalità di presentazione della storia, l'approccio di quest'ultimo appare nettamente più stilizzato rispetto a Jujutsu Kaisen Cursed Clash.
La delusione culmina al termine di ogni capitolo, quando un breve segmento animato in 3D lascia intravedere quello che avrebbe potuto essere, sottolineando un'opportunità persa nel racconto della storia.
Immergendoci nel cuore del gameplay, cominciamo esplorando gli elementi più brillanti del gioco.

Il sistema di combattimento si rivela estremamente coinvolgente, offrendo battaglie 2vs2 che si distinguono per la loro originalità e dinamicità. Il titolo si fregia di un cast variegato di 16 personaggi, ciascuno caratterizzato da un distintivo stile di combattimento.

Nonostante un layout comune per i controlli, ogni lottatore introduce una fresca ventata di varietà attraverso tre attacchi base, modificabili con input direzionali, e arricchiti da mosse speciali e tecniche di energia oscura.
Queste ultime si sbloccano progressivamente riempiendo l'indicatore di maledizione, posizionato in basso a sinistra dello schermo, al di sotto della barra della salute.
A ciò si aggiungono le arti supreme, devastanti attacchi finali, e le arti del dominio, capacità esclusive che possono rivoluzionare il corso della battaglia. Il design del gioco brilla particolarmente nel formato di combattimento 2 contro 2, con meccaniche che promuovono la collaborazione e la strategia.
Un esempio è la possibilità di lanciare un avversario in aria per consentire al compagno di squadra di colpire con un attacco combinato, infliggendo danni ingenti.



ioni e battaglie imperfette!

Questo approccio innovativo arricchisce la tradizionale formula dei picchiaduro con elementi di gioco di squadra e tattica.
Le battaglie, basate su tempi definiti e un sistema di vite per squadra, introducono un elemento di tensione e strategia, con la vittoria assegnata alla squadra che meglio gestisce le proprie risorse.
L'arena di combattimento, composta da 10 mappe ciascuna con peculiarità tattiche e ambienti distruttibili, aggiunge ulteriore profondità al gameplay.
Nonostante queste qualità, il gioco presenta alcune criticità.
Le ampie arene, seppur spaziose, possono talvolta risultare controproducenti, generando situazioni di inseguimento frustrante o confinamenti in limiti invisibili.
La struttura del sistema di combo appare ristretta, con sequenze che tendono a interrompersi prematuramente.
Il design sembra favorire l'effetto stordente da quasi ogni colpo, influenzando notevolmente la strategia di combattimento verso un approccio più semplificato e meno variegato.
Ciò porta spesso a prediligere tattiche difensive, in attesa del momento giusto per contrattaccare, mentre l'incapacità di annullare le animazioni di attacco per passare in difesa lascia i giocatori vulnerabili a prolungati periodi di stordimento. Il gioco cerca di bilanciare la dinamica degli atterramenti frequenti offrendo un breve momento di invincibilità durante la ripresa dei giocatori.
Questa soluzione, tuttavia, non è esente da critiche poiché può occasionalmente amplificare la frustrazione, in particolare quando impedisce di cogliere l'opportunità per un attacco apparentemente perfetto.
La limitazione nell'attaccare gli avversari a terra, unita al fatto che solo un numero ristretto di personaggi ha la capacità di riprendersi in volo, introduce una disparità tra i combattenti.
Questo elemento enfatizza la necessità di un meccanismo più uniformemente distribuito per preservare il ritmo incalzante del combattimento e garantire equità tra i personaggi. Una delle critiche più significative riguarda la scarsità di varietà nelle modalità di gioco. *(continua)*

Sebbene la modalità Storia offra incontri singoli e sfide speciali, la predominanza del formato 2vs2 lascia un vuoto laddove sarebbe stata interessante una modalità 1vs1, soprattutto per il gioco in singolo.

La collaborazione con un partner controllato dall'intelligenza artificiale si rivela spesso più un ostacolo che un elemento di divertimento, accentuando le lacune nel design del gioco.
L'adattamento della difficoltà dell'IA fornisce una soluzione imperfetta, in quanto le sue prestazioni influenzano direttamente l'esito delle partite, evidenziando un'area critica per il miglioramento del bilanciamento del gioco.
Questa problematica si manifesta con particolare evidenza nelle sessioni di gioco online.
La propria esperienza può essere compromessa dalle limitazioni del partner IA, come dimostrato da sessioni in cui la maggior parte delle sconfitte deriva non dalle proprie azioni, ma dalle carenze di quest'ultima.
Sebbene il gioco consenta di impartire istruzioni strategiche al proprio alleato, la frustrazione derivante da una sconfitta imputabile all'intelligenza artificiale rimane palpabile.
Questa sfida viene in parte mitigata nel contesto online, dove si ha la possibilità di collaborare con compagni di squadra umani, offrendo una dinamica di gioco più equilibrata e coinvolgente.
Il gioco online emerge come elemento centrale dell'esperienza, nonostante i limiti iniziali legati a problemi di latenza dovuti alla localizzazione geografica.
L'accesso alle funzionalità online, una volta stabilita la connessione, rivela un'interfaccia utente ben realizzata per la selezione dei personaggi, ponendo in rilievo le lacune della modalità giocatore singolo, dove la selezione dei personaggi soffre di una presentazione inadeguata e poco intuitiva.
Per arricchire l'esperienza, il gioco implementa un sistema di relazioni tra i personaggi nella modalità Storia, incentivando i giocatori con ricompense estetiche e valuta in-game.
Il negozio interno propone un'ampia gamma di personalizzazioni, e la generosità nella distribuzione della valuta di gioco consente acquisizioni significative senza la necessità di completare l'intero arco narrativo.
Una funzionalità galleria completa l'offerta, permettendo l'accesso a statistiche dettagliate e replay, arricchendo ulteriormente l'esperienza complessiva. Visivamente, Jujutsu Kaisen: Cursed Clash si distingue per la sua straordinaria qualità grafica. La maestria di Bandai Namco nell'ottimizzare le prestazioni per l'hardware della Switch si manifesta chiaramente, garantendo un'esperienza di gioco impeccabile.
Nel corso delle dieci ore di gioco, abbiamo notato come il titolo mantenesse una fluidità costante, anche nelle fasi più caotiche delle battaglie.
Le animazioni, in particolare quelle delle mosse speciali realizzate con filmati 3D, e i modelli dei personaggi sono di una qualità sbalorditiva.
Tuttavia, la prevalenza di immagini fisse nella modalità Storia non ha soddisfatto appieno le aspettative, lasciando spazio a desiderare una narrazione più dinamica.
Per quanto riguarda le ambientazioni, l'assortimento di dieci arene è sicuramente apprezzabile.
Tuttavia, abbiamo riscontrato una certa monotonia nella scelta dei luoghi, soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni scolastiche, che risultano eccessivamente simili tra loro.
Nonostante la qualità dell'immagine sia generalmente di alto livello, si nota una certa pixelizzazione quando gli avversari si trovano a distanza, verosimilmente dovuta a un adattamento dinamico della risoluzione per preservare la fluidità del gioco. Nonostante queste compromissioni grafiche il gioco riesce ad ottenere un buon bilanciamento tra alta qualità visiva e prestazioni fluide.
Dal punto di vista sonoro, la colonna sonora originale composta per il gioco è un vero e proprio valore aggiunto. Le tracce musicali, caratterizzate da toni allegri e spesso arricchiti da elementi rock, si integrano perfettamente con l'atmosfera vivace del gioco, arricchendo l'esperienza di gioco.
La scelta di includere il doppiaggio dei personaggi nella modalità Storia aggiunge un ulteriore strato di immersione e caratterizzazione, rendendo la narrazione più coinvolgente e personale.
È importante sottolineare che, sebbene l'esperienza audio sia generalmente immersiva, la tendenza dei personaggi a ripetere le stesse battute durante le battaglie può diventare fonte di fastidio.
Questa ripetitività, particolarmente evidente in alcuni personaggi, smorza leggermente l'esperienza sonora complessiva e segnala un'opportunità mancata di arricchire le dinamiche di gioco con una maggiore varietà di dialoghi.
Valutare Jujutsu Kaisen: Cursed Clash si è rivelato complesso. Il gioco brilla per il suo combattimento coinvolgente e momenti genuinamente divertenti, ma è frenato da una serie di problematiche.
Queste spaziano da meccaniche di gioco poco convincenti a una selezione di modalità di gioco che lascia a desiderare.
Particolarmente deludente risulta essere la carente schermata di selezione dei personaggi in modalità singolo giocatore, un aspetto che mina l'esperienza di gioco.

è chiaro che titoli come questo siano concepiti pensando direttamente ai fans, tuttavia persiste l'aspettativa che non solo onorino, ma anche amplifichino l'esperienza degli appassionati

american dream

La stagione di Ultimate Team entra nel vivo, e ci rende ancora più consci della rivoluzione videoludica, prima ancora che calcistica, che stiamo vivendo in prima persona: una manciata di anni fa, sareste stati mai capaci di costruire una squadra di alto/altissimo livello utilizzando esclusivamente giocatori militanti in USA e Canada?
Parte del merito va all'approdo di ***Leo Messi*** nel nuovo continente, certo, ma è parimenti se non più importante la novità introdotta da EA relativamente ai campionati femminili: l'NWSL è uno dei campionati più competitivi del mondo e raccoglie molte delle calciatrici più forti del globo e del gioco, capaci di far girare la testa ai loro omologhi maschili con estrema facilità.
Troppo importante l'altezza tra i pali, ecco perché ci troviamo a schierare in porta ***Carlos Miguel*** dei New York Red Bulls, preferito alle sue colleghe e anche al leggendario, ma piccolissimo, ***Jorge Campos***. Davanti a lui il venezuelano ***Brayan Vera***, visto in Italia con le maglie di Lecce e Cosenza, e la completissima ***Ali Krieger*** formano la coppia centrale, sugli out difensivi troviamo ***Dorsey*** dell'Houston Dynamo e uno dei più grossi what if della storia degli Stati Uniti, ***DaMarcus Beasley***, assurto in qualche modo a eroe nonostante una carriera largamente inferiore alle attese che lo accompagnavano agli esordi.
Già dai terzini avrete capito che il nostro 4-1-4-1 sarà a forte connotazione offensiva, ecco perché in mezzo abbiamo bisogno del contributo di ***Narlington Nagbe***, infaticabile diga capace di coprire le avanzate dei nostri funamboli.
Dalla trequarti in su il nostro 11 diventa a forti tinte rosa, dato che le ragazze della NWSL possiedono le qualità tecniche e la velocità per far male a qualsiasi difesa.
Non possiamo ovviamente fare a meno di ***Lionel Messi***, da acquistare nella miglior versione che potrete permettervi, al suo fianco non sfigura la prima, grande icona del calcio femminile contemporaneo, la brasiliana ***Marta***, fine suggeritrice ma anche mortifera nel tiro della distanza. Sulle ali combiniamo la grande capacità di finalizzazione di ***Megan Rapinoe*** (indicatele di accentrarsi con le istruzioni apposite) e le torrenziali discese di ***Trinity Rodman***, al servizio della nostra centravanti, la miglior calciatrice di EA FC 24: ***Sophia Smith***, possibilmente in versione TOTY.
Non si tratta certo di un 11 economico, ma arrivati a questo punto del gioco dovreste aver racimolato diversi milioni, inoltre potrete optare per le carte base (spesso già molto valide) in attesa di potervi permettere le versioni migliori.
Buon divertimento con il nostro 11 a stelle e strisce, appuntamento al mese prossimo!

rating	89
chemistry	31/33
pac	88
sho	79
pas	84
dri	87
def	62
phy	82

Skull and Bones

16 febbraio
PS5 XBOX
Action Adventure
Ubisoft
Ubisoft

era il lontano 2017 quando Ubisoft annuncia in pompa magna la nuova IP a tema piratesco dalle premesse mastodontiche, un'opera nata come spin-off dell'amatissimo Assassin's Creed 4: Black Flag e poi evoluta in un titolo a sé, che avrebbe fatto della navigazione in mare il suo cardine

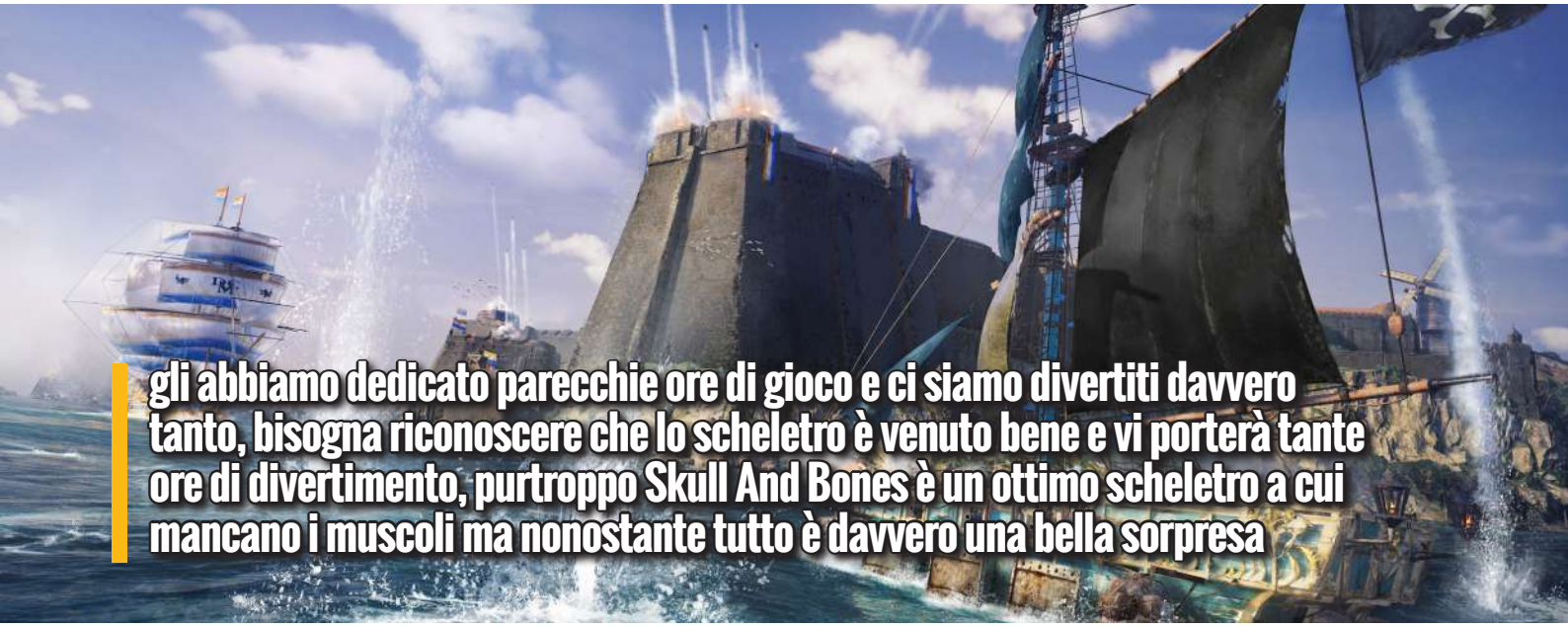
Skull and Bones ha poi avuto una gestazione abbastanza travagliata che nel tempo ha dovuto far fronte a diverse rimodulazioni e cambi di rotta per arrivare fino ad oggi, ben 7 anni dopo il suo annuncio a presentarsi in chiave più umile rispetto al gioco addirittura non tripla ma quadrupla A che doveva essere.
Dopo aver trascorso diverse ore nei mari di Skull & Bones non possiamo far altro che pensare a cosa sarebbe potuto essere questo gioco nella visione dei creatori che nonostante tutto, ci offrono un'opera divertente e ricca di contenuti che ci terrà impegnati diverse ore.

Al centro dell'esperienza di gioco c'è ovviamente la navigazione del nostro vascello pirata a cui gli sviluppatori hanno dedicato la maggior parte dei loro sforzi rendendola un'esperienza all'altezza delle aspettative.

Il sistema di controllo delle navi risulta essere un giusto mix tra simulazione e componenti più arcade adatti ad ogni tipo di giocatore.
Fin dalle prime fasi di gioco ci viene trasmessa l'importanza di programmare al meglio la rotta sfruttando i venti per navigare alla massima velocità e soprattutto ad evitare spiacevoli contrattempi nelle zone delle fazioni nemiche che non esiteranno ad attaccare a vista.
L'impronta RPG del gioco ruota tutta intorno al livello raggiunto e all'esperienza accumulata che fungono da bilanciatore naturale dei combattimenti sia offline che online ed è perciò di fondamentale importanza scegliere attentamente le battaglie da affrontare e quelle da evitare come la peste, visto che affrontare a viso aperto un vascello armato fino ai denti e per giunta di livello superiore al nostro, quasi sicuramente risulterà nel nostro affondare nelle acque dell'oceano.
Anche se a tratti il bilanciamento ci è sembrato fin troppo semplice, le diverse navi a disposizione e le possibilità di personalizzazione e potenziamento lo rendono adatto a non pesare troppo sull'esperienza di gioco, permettendo al giocatore di scegliere liberamente la nave che più sia adatta alle proprie esigenze senza dover fare i conti con particolari meta o necessità dettate dal gameplay. Che scegliate una rapida Sentinella o una nave da guerra come il Bombardiere, l'esperienza di gioco in Skull and Bones risulterà sempre appagante e divertente sia scegliendo di affrontarla esclusivamente in singleplayer oppure lanciandosi nel multigiocatore, dove sarà possibile stringere alleanze con altri bucanieri per affrontare gli incarichi in compagnia oppure attaccarli per rubarne il bottino.
La scelta di rendere Skull and Bones un gioco always online paga dal punto di vista della varietà e delle alternative che il gioco offre oltre alle missioni in sigleplayer, ma rischia di essere frustrante quando ci si trova spesso attaccati dai giocatori online più potenti e meglio equipaggiati, visto che purtroppo manca un matchmaking basato sul livello o sull'equipaggiamento del nostro vascello.
Dal punto di vista della narrativa che guida le nostre scorribande piratesche Skull & Bones non brilla di originalità purtroppo, come anche nelle fasi esplorative a piedi, dove risulta appena abbozzato e

corpo di mille balene! salpare con Skull & Bones?

quasi totalmente slegato dal livello invece raggiunto nelle fasi in mare.
La storia ci vede da naufraghi della ciurma di un potente pirata alla ricerca di rivalsa cercando di diventare il re dei mari, in quella che di base è una storia abbastanza dimenticabile e poco incisiva, a riprova del fatto che qualche compromesso è stato necessario per portare il gioco sugli scaffali.
Anche nelle fasi di esplorazione a piedi nel porto di Sainte Anne si denota come non è stato possibile dedicare a tutto il gioco la stessa attenzione messa alla navigazione e ai combattimenti in mare. Prendere atto di questi limiti è il primo passo per accettare Skull and Bones in tutto il suo splendore marinaresco, che riesce a regalare dei momenti in mare a tratti poetici grazie all'atmosfera che gli sviluppatori sono riusciti a ricreare nel gioco.
Se dal lato tecnico nelle fasi a piedi si denota una mancanza di dettaglio e delle gravi lacune nelle animazioni, una volta salpati a bordo della nostra nave sembra quasi di avviare un altro gioco visto che in pochi secondi ci si immerge nei colori e nei suoni di Skull and Bones e ci si ritrova catapultati in un mare di scorci pazzeschi.
Non dimenticherete facilmente la prima tempesta in mare o la prima onda anomala che regalano all'esperienza di gioco dei picchi altissimi, come anche alcune delle battaglie più sceniche e impegnative contro i vascelli dei boss e gli assalti alle fortezze.
Cosa manca quindi a Skull And Bones per essere il gioco piratesco per eccellenza? Sicuramente è mancato crederci fino in fondo, visto che le premesse di essere una produzione quadrupla A sono state nel tempo rimodulate e ridotte, portando il gioco ad avere delle ottime basi ma una realizzazione un po' troppo frettolosa in alcuni frangenti e dei limiti piuttosto evidenti.



gli abbiamo dedicato parecchie ore di gioco e ci siamo divertiti davvero tanto, bisogna riconoscere che lo scheletro è venuto bene e vi porterà tante ore di divertimento, purtroppo Skull And Bones è un ottimo scheletro a cui mancano i muscoli ma nonostante tutto è davvero una bella sorpresa

Oppo Find X7 Ultra doppia fotocamera periscopica

un comparto fotografico straordinario, che promette meraviglie agli appassionati di fotografia digitale in cerca del miglior camera phone 2024

L'Oppo Find X7 Ultra punta tutto sulla fotocamera per distinguersi dalla concorrenza, con quattro sensori posteriori da 50 megapixel, tra cui due teleobiettivi periscopici con zoom ottico 3x e 6x.
La fotocamera principale da 50 megapixel monta il nuovo sensore Sony LYT-900 da 1 pollice, il più grande attualmente disponibile su uno smartphone.
Lo affiancano un grandangolare da 50 megapixel e appunto i due teleobiettivi periscopici, anch'essi da 50 megapixel.
Il primo ha uno zoom ottico 3x e monta un sensore Sony IMX890 da 1/1.56", il più grande mai visto su uno smartphone con teleobiettivo periscopico.
Il secondo ha uno zoom ottico 6x e utilizza un sensore Sony IMX858 da 1/2.51". Entrambi i teleobiettivi periscopici promettono scatti eccellenti anche in condizioni di scarsa luminosità.
A gestire elaborazione e intelligenza artificiale delle foto è il nuovo processore proprietario Oppo HyperTone, che punta a preservare luci, ombre e mezzi toni per immagini più naturali.
La fotocamera anteriore è da 32 megapixel.Il resto della scheda tecnica vede uno schermo AMOLED da 6,82 pollici con risoluzione QHD+ e refresh rate fino a 120 Hz, il processore Snapdragon 8 Gen 3, fino a 16 GB di RAM LPDDR5X, 512 GB di storage UFS 4.0, batteria da 5000 mAh con ricarica ultra-rapida da 100W cablata e 50W wireless.
Il sistema operativo è Android 14 con ColorOS 14.
Tra le altre caratteristiche del Find X7 Ultra troviamo il supporto alle reti 5G, Wi-Fi 7, Bluetooth 5.4, NFC, GPS dual-band, USB-C, certificazione IP68 contro polvere e acqua.
Non mancano due altoparlanti stereo con supporto Dolby Atmos. Le dimensioni sono pari a 164,3 x 76,2 x 9,5mm per un peso di 221 grammi.
Il nuovo OPPO Find X7 Ultra è disponibile nelle colorazioni Ocean and Sky, Desert Silver Moon e Pine Shadow Blue e ha un prezzo equivalente a circa 800 euro per la variante 12 GB + 256 GB, circa 880 euro per la variante 16 GB + 256 GB, mentre quella da 16 GB + 512 GB ha un prezzo ha un prezzo equivalente a circa 940 euro.
Il dispositivo è stato annunciato esclusivamente per il mercato cinese al momento. Non sappiamo se OPPO lo lancerà in futuro anche in Europa

Display: 6,82" (3.168 × 1.440 pixel) Quad HD+ 1-120Hz LTPO AMOLED, fino a 240Hz touch sampling rate, fino a 4500 nits, 2600 nits peak brightness (HDR), 1600 nits peak brightness (HBM), 2160Hz PWM dimming, Dolby Vision
Processore: Octa Core Snapdragon 8 Gen 3 4nm
GPU: Adreno 750
RAM: 12GB / 16GB LPDDR5X
Storage interno: 256GB / 512GB UFS 4.0
Sistema operativo: Android 14 con ColorOS 14, 4 anni di aggiornamenti Android e 5 anni di patch di sicurezza
Reti: Dual SIM (nano + nano)
Fotocamera posteriore:
Principale: 50 megapixel con sensore 1" Sony LYT-900, 1G7P lens, f/1.8, OIS, 10-bit HDR
Grandangolo: 50 megapixel 123°, f/2.0, 4cm macro, sensore Sony LYT-600
Periscopio 3x: 50 megapixel, f/2.6, sensore Sony IMX890, OIS
Periscopio 6x: 50 megapixel, f/4.3, sensore Sony IMX858, OIS Hasselblad
Fotocamera anteriore: 32 megapixel, sensore Sony IMX709 RGBW, f/2.4
Sicurezza: sensore d'impronte nel display
Certificazioni: resistenza ad acqua e polvere (IP68)
Audio: USB Type-C audio, Stereo speaker, Dolby Atmos
Dimensioni: 164,3 × 76,2 x 9,5mm
Peso: 221g
Connettività: 5G SA/NSA, Wi-Fi 7 (802.11be), Bluetooth 5.4, Beidou (B1I+B1C+B2a), GPS (L1+L5), GLONASS (G1), GALILEO (E1+E5a), QZSS (L1+L5), dual-antenna NFC, USB Type-C, supporto alla connettività satellitare con chiamate dual-mode (opzionale)
Batteria: 5.000mAh con ricarica rapida 100W SuperVOOC, ricarica wireless a 50W Qi, ricarica wireless inversa a 10W

MINECRAFT

PROSSIMAMENTE IN NEGOZIO

Boros Control Standard

un deck che propone alternative alle meccaniche aggro

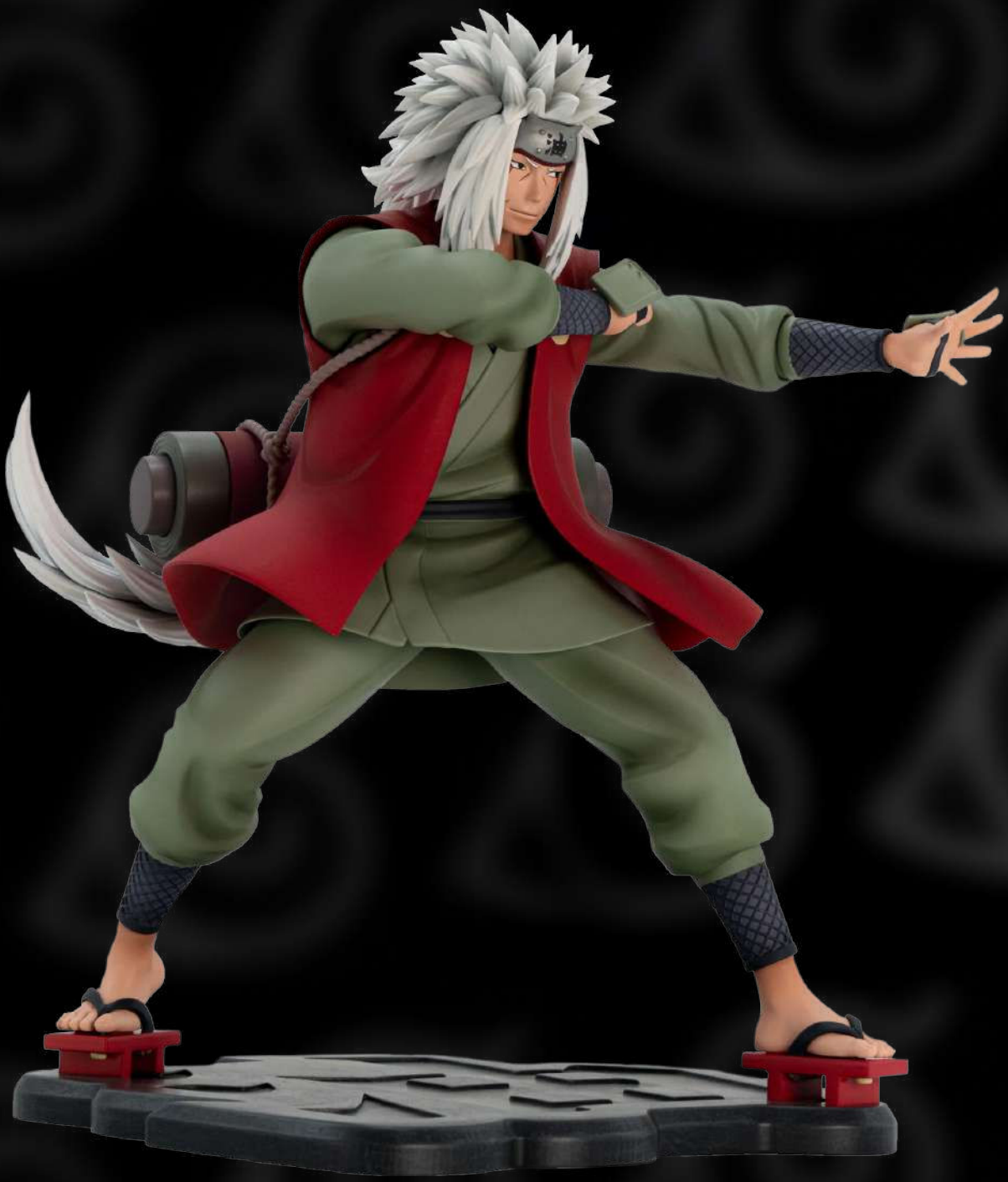
L'uscita dell'espansione "Delitti al Maniero Karlov" ha portato novità nel metagame dell'attuale Standard, gli archetipi predominanti sono aggro e control (talvolta anche della stessa accoppiata di colore). Questa volta vogliamo parlarvi di un deck davvero interessante il "Boros Control : lista proposta dal giocatore Parmenion, prima classificata al torneo Standard di Matcherino.

5 Pianura
4 Campo della Rovina
4 Passo del Tramonto
4 Bivacco Irrequieto
3 Forgia da Campo
2 Montagna
1 Salotto Signorile
1 Eiganjo, Capitale dell'Impero
1 Sokenzan, Crogiolo della Ribellione
3 Perito Geologico
3 Duellante Cuor di Fiamma // Fendente Cuor di Fiamma
4 L'Imperatrice Viandante
2 Quintorius Kand
4 Spirale Fulminante
4 Caduta del Sole
4 Perdersi
2 Annientare l'Orda
4 Partecipazioni di Matrimonio // Festeggiamenti del Matrimonio
4 Virtù della Lealtà // Fedeltà di Ardenvalle
1 Il Celestus

4 Bombardamento Litomantico
3 Arcangelo dell'Ira
3 Confinamento Temporaneo
2 Colpo da K.O.
2 Riformatrice della Metropoli
1 Quintorius Kand

Generalmente le accoppiate Boros sono legate alle meccaniche aggro, questo è invece un control puro e crudo.
Il comparto terre è il migliore che si possa avere al momento, spiccato le quattro copie di ***"Bivacco Irrequieto"*** come potenziale finale.
Le uniche creature proposte sono ***"Perito Geologico"*** (una versione depotenziata della creatura "Elfa dalle Trecce Rosse", torna utile per generare vantaggio) e ***"Duellante Cuor di Fiamma // Fendente Cuor di Fiamma"*** (removal e creatura che permette il guadagno costante di punti vita).
Il cuore del deck sono i sei planeswalker proposti: le quattro copie de ***"L'Imperatrice Viandante"*** (perfetta per controllare le creature e potenziare l'altro viandante del mazzo) e le due copie di ***"Quintorius Kand"*** (buon creatore di pedine e genera vantaggi in campo) saranno le principali carte che vi porteranno alla vittoria.
Le restanti magie sono divise in: spari/rimozioni (in primis la potente cult "Spirale Fulminante" e "Perdersi"), rimozioni di massa (come "Annientare L'Orda" e "Caduta del Sole") e utilità di sorta (come "Il Celestus" e "Partecipazioni di Matrimonio // Festeggiamenti del Matrimoni").
In sideboard abbiamo prevalentemente removal e supporti (come "Arcangelo dell'Ira" e un'altra copia di "Quintorius Kand").
In Standard può rispondere bene alle varie minacce, inoltre genera ondate di pedine nel caso le finali vengano neutralizzate.
Un bel deck di controllo che può essere anche utilizzato anche negli altri formati, magari inserendo un cult come "Ajani Vendicativo" o l'aggiunta del colore nero per generare maggior controllo.
Consigliato!

NARUTO SHIPPUDEN



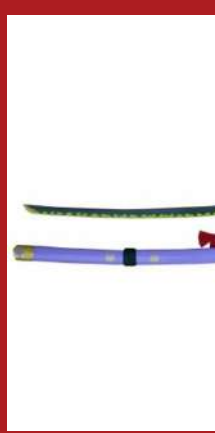
NARUTO SHIPPUDEN - FIGURINE “JIRAIYA”

ABYSTYLE STUDIO

COMING

KAT-
MA

LE REPLICHE L
LIBERAMENT
AI PERSONAGGI A



G SOON

ANA
NIA

DELLE KATANE
TE ISPIRATE
ANIME PREFERITI

PS5

ESCLUSIVA* PLAYSTATION 5

FINAL FANTASY VII™ REBIRTH

DISPONIBILE ORA

16 www.pegi.info

SQUARE ENIX.

* Non disponibile su altri formati almeno fino al 29 maggio 2024. ©2024 Sony Interactive Entertainment LLC.
"PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5 logo", "PS5", "PlayStation Shapes Logo" and "Play Has No Limits" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
© SQUARE ENIX CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI

PLAY HAS NO LIMITS.